



FREDS ZAHLEN RALLYE

Bedienungsanleitung

Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen.*

*Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete deutsche Lehrer bei uns pädagogisch sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer **V.Smile™** Reihe gekauft. Unsere **V.Smile™** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögens Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile™** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

*Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt. Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®**-Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Das **V.Smile™ Lernspiel „Freds Zahlen Rallye”** entführt Ihr Kind in ein spannendes und lehrreiches Abenteuer. Alle Schafe sind weggelaufen. Helfen Sie Fred und seinem Auto Flitzer, alle Schafe wieder einzufangen. Überwinden Sie dabei zahlreiche Hindernisse und meistern Sie spannende Aufgaben. Für einen abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Lernthemen wie Zahlen, räumliches Denken, Verkehrserziehung und Wortschatz behandelt sowie das logische Denken und das Gedächtnis Ihres Kindes gefördert. Der **2-Spieler-Modus** bietet ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** sorgen für einen lang anhaltenden Spielspaß und erlauben eine schrittweise Steigerung der Anforderungen.

Überzeugen Sie sich selbst und stürzen Sie sich gemeinsam mit Fred in ein Abenteuer. Wir von **VTech®** wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen und Lernen.



INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile™ Lernspiel „Freds Zahlen Rallye”**
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile™ Lernspielkassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird nur über die **V.Smile™ Lernkonsole** mit Strom versorgt.

HAUPTEINSTELLUNGEN

1. Prüfen Sie zu Beginn, ob die **V.Smile™ Lernkonsole** ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie die **V.Smile™ Lernspielkassette** fest in den Steckplatz und achten Sie darauf, dass die Vorderseite der Kassette zu Ihnen zeigt.
3. Schalten Sie Ihr Fernsehgerät ein.
4. Wählen Sie den Video- bzw. den AV-Kanal an Ihrem Fernsehgerät aus.
5. Durch das Drücken der **Ein-Taste** schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** ein. Als Erstes erscheint das **VTech®**-Logo auf Ihrem Bildschirm. (Sollten Sie nach dem Einschalten der **V.Smile™ Lernkonsole** kein Bild bekommen, so lesen Sie bitte genau die Bedienungsanleitung Ihres Fernseh- bzw. Videogeräts.)
6. Sie gelangen nun automatisch zum Hauptmenü des eingesteckten **V.Smile™ Lernspiels**.

SCHRITT 1: AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus bzw. die Einstellungen auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Lernabenteuer

In diesem Spielmodus werden Sie verschiedene Straßen befahren und nach den entlaufenen Schafen Ausschau halten. Einige aufregende Abenteuer erwarten Sie dabei!

Im Menü Lernabenteuer haben Sie folgende Wahlmöglichkeiten:

Im **Abenteuerspiel** können Sie die verschiedenen Abenteuerspiele, eingebettet in eine erzählte Geschichte, durchspielen.

Im **Einzelspiel** können Sie die verschiedenen Abenteuerspiele einzeln und unabhängig von der Geschichte auswählen.



Abenteuerspiel - Spielen Sie alle fünf verschiedenen Abenteuerspiele nacheinander.

Einzelspiel - Spielen Sie jedes der fünf verschiedenen Abenteuerspiele unabhängig voneinander.

Wählen Sie den gewünschten Spielmodus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste**.

(1) Abenteuerspiel

Wenn Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** wieder ein und wählen Sie im Menü des Abenteuerspiels **„Weiter"**. Das Abenteuerspiel wird nun an der Stelle fortgesetzt, an der Sie es beendet haben.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspielkassette in der **V.Smile™ Lernkonsole** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile™ Lernkonsole** nicht unterbrochen wurde.



Drücken Sie **„Weiter"**, um ein bereits angefangenes Abenteuerspiel fortzusetzen.

Drücken Sie **„Neues Spiel"**, um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.

(2) Einzelspiel

Im Menü **Einzelspiel** können Sie frei wählen, welches **Abenteuerspiel** Sie erleben möchten. Wählen Sie das gewünschte **Abenteuerspiel** mit dem Joystick aus. Nachfolgend können Sie mit dem Joystick einstellen, ob Sie in der Schwierigkeitsstufe **„Leicht"** oder **„Schwer"** spielen möchten. Um die Anzahl der Spieler auszuwählen, bewegen Sie den Joystick nach unten und wählen Sie entweder den 1-Spieler-Modus oder den 2-Spieler-Modus . Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, bewegen Sie den Joystick auf das grüne Häkchen und drücken Sie die **OK-Taste** zur Bestätigung.



Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um ein Spiel auszuwählen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste**.

Bewegen Sie den Joystick nach unten zu dem grünen Häkchen und drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.

Lernspiele

Im Menü **Lernspiele** können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie erleben möchten. Mit Hilfe des Joysticks wählen Sie das gewünschte Lernspiel aus. Zusätzlich können Sie zwischen den Schwierigkeitsgraden leicht und schwer

sowie dem 1-Spieler-Modus und dem 2-Spieler-Modus wählen. Bewegen Sie den Joystick, um die gewünschten Einstellungen vorzunehmen und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.



Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um ein Spiel auszuwählen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste**.

Bewegen Sie den Joystick nach unten zu dem grünen Häkchen ✓ und drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste.**

Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten, um zwischen Musik, Hup-Geräuschen und den Leben zu wählen.



Musik : Wählen Sie im Menü Musik **„Ein"**, so ist die Hintergrundmusik aktiviert. Wählen Sie im Menü Musik **„Aus"**, so ist die Hintergrundmusik deaktiviert. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellung zu bestätigen.

Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um zwischen den Hup-Geräuschen zu wählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Bewegen Sie den Joystick nach unten zu dem grünen Häkchen ✓ und drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.



Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um die Leben auszuwählen. Wählen Sie im Menü Leben **„Normal"**, so verfügen Sie über eine begrenzte Anzahl von Leben. Sind diese aufgebraucht, ist das Spiel vorbei. Wählen Sie im Menü Leben **„Unendlich"**, dann stehen Ihnen unendlich viele Leben zur Verfügung.

Bewegen Sie den Joystick nach unten zu dem grünen Häkchen ✓ und drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.

SCHRITT 2: AUSWAHL DER SPIELMÖGLICHKEITEN

Drücken Sie auf die **OK-Taste**, wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind. Um Ihre Einstellungen ggf. wieder zu ändern, verfahren Sie bitte wie oben beschrieben und drücken die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Bewegen Sie den Joystick nach unten zu dem grünen Häkchen ✓ und drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.

Die Auswahl der Spielmöglichkeiten kann sowohl im Einzelspiel als auch in den Lernspielen festgelegt werden.

SCHRITT 3: SPIELSTART

Für den Modus **Lernabenteuer** wählen Sie bitte das Feld „Lernabenteuer" aus.

Für den Modus **Lernspiele** wählen Sie bitte das Feld „Lernspiele" aus.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.



Möchten Sie das Spiel beenden, wählen Sie die Antwort **„Ja"** ✓. Wählen Sie **„Nein"** ✗, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü **Lernspiele**, wenn Sie die Frage mit **„Ja"** ✓ beantworten. Wählen Sie **„Nein"** ✗, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer

Spiel 1: Postamt	Zahlen-Reihenfolge
Spiel 2: Labyrinth	räumliches Denken

Spiel 3: Süsswarenladen — Mathematik
Spiel 4: Rennstrecke — Geschicklichkeit
Spiel 5: Lernstadt — Verkehrserziehung

Lernspiele

Lernspiel 1: Hüte die Schafe — räumliches Denken
Lernspiel 2: Reim-Schafe — Reimen
Lernspiel 3: Zahlen-Parcour — Zahlen-Reihenfolge
Lernspiel 4: Schaf-Friseur — Mathematik

Grundlegende Bedienung des Joysticks

←	nach links fahren	↗	nach oben und rechts fahren
→	nach rechts fahren	↖	nach oben und links fahren
↑	vorwärts fahren	↙	nach unten und links fahren
↓	rückwärts fahren	↘	nach unten und rechts fahren
Ok-Taste		**schneller fahren**	

Erklärung der Bildschirmanzeigen



Fred : ist auf der Suche nach seinen verlorenen Schafen
Flitzer : ist Freds Auto und sein Freund; er hilft Fred bei der Suche nach den Schafen
Schafe : Freds davongelaufene Tiere, die gefunden und wieder eingesammelt werden müssen
Hindernisse : Gegenstände, die Flitzer Energie kosten, wenn er dagegen fährt
Punkte : die Anzahl der bisher gesammelten Schafe
Frage : die Aufgabe, die gelöst werden soll
Leben : Zahl der verbleibenden Leben
Energiestand : Flitzers Lebenspunkte während des Spieles

ABENTEUERSPIELE

Wo sollen Fred und Flitzer mit ihrer Suche nach den Schafen beginnen? Wenn Sie ein neues **Abenteuerspiel** starten, können Fred und Flitzer noch nicht die ganze Stadt befahren. Erst müssen der Reihe nach die verschiedenen Abenteuerspiele bewältigt werden. Achten Sie auf die Anweisungen Flitzers, um zu erfahren, wohin Sie fahren müssen, um zum nächsten Abenteuerspiel zu gelangen.

Um das erste Abenteuerspiel zu beginnen, müssen Sie beispielsweise zum Postamt fahren. Folgen Sie den Pfeilen auf der Straße und halten Sie im blau markierten Bereich vor dem Gebäude.

Spiel 1 - Postamt

Spielverlauf

Fred und Flitzer brauchen Ihre Hilfe bei der Zustellung der Briefe! Die Aufgabe ist, das richtige Haus bzw. die richtige Hausnummer zu finden. Am oberen Bildschirmrand wird eine Zahlen-Reihenfolge angezeigt. Nun sollen Sie herausfinden, welche Zahl als nächstes kommt. Parken Sie vor dem Haus mit der entsprechenden Hausnummer, um die Briefe zu zustellen. Aber rechnen Sie aufmerksam, denn Flitzer kann nicht umkehren. Und vergessen Sie bei all dem nicht, die Schafe einzusammeln!



Lerninhalte: Zahlen-Reihenfolge



Leicht: Es wird im Zahlenraum von 1 bis 30 mit Zahlenabständen 2, 3 oder 4 gezählt.



Schwer: Es wird im Zahlenraum von 1 bis 50 mit Zahlenabständen 5, 6 oder 7 gezählt.

Spiel 2 - Labyrinth

Spielverlauf

Zeit für eine spannende Fahrt im Labyrinth. Um aus dem Labyrinth herauszufinden, benutzen Sie den Joystick. So können Sie Flitzer gemäß den Anweisungen steuern und Hindernissen ausweichen. Wenn Sie den Ausgang des Labyrinths erreicht haben, werden Sie eine Schafherde finden - sammeln Sie die Schafe schnell ein!



Lerninhalte: räumliches Denken



Leicht: zwei Richtungsangaben (links und rechts)

Schwer: vier Himmelsrichtungen (Ost, West, Nord, Süd)

Spiel 3 - Süsswarenladen

Spielverlauf



Eine köstliche Rechenaufgabe ist am oberen Bildschirmrand zu sehen. Es sollen zwei Zahlen gefunden werden, die zusammen gezählt bzw. abgezogen voneinander das angezeigte Ergebnis ergeben. Drücken Sie auf die farbigen Tasten, um die Bonbontüte unter der passenden Zahl anzuhalten. Die Bonbons fallen dann in die Tüte! Vergessen Sie nicht, die Schafherde am Ende des Spiels einzusammeln.

Lerninhalt: Mathematik - Addition und Subtraktion



Leicht: Es wird gerechnet im Zahlenraum von 1 bis 20.

Schwer: Es wird gerechnet im Zahlenraum von 21 bis 50.

Spiel 4 - Rennstrecke

Spielverlauf



Willkommen auf der Rennstrecke! Benutzen Sie den Joystick, um Flitzer zu steuern und die Hindernisse und andere Autos zu umfahren. Wenn Sie das Rennen als Erster beenden, bevor die Zeit vorbei ist, werden Sie viele zusätzliche Schafe finden. Viel Spaß beim Rennen!

Lerninhalt: Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen



Leicht: geringere Anzahl von konkurrierenden Fahrzeugen

Schwer: höhere Anzahl von konkurrierenden Fahrzeugen

Spiel 5 - Lernstadt

Spielverlauf



Hier finden die interessantesten Abenteuer statt! Fahren Sie in der Stadt herum und suchen Sie die entlaufenen Schafe. Auf der Suche kann man viele Dinge entdecken und einiges über den Verkehr lernen. Viel Spaß!

Lerninhalt: Verkehrserziehung und Wortschatz



Leicht: grundlegende Verkehrsregeln und der dazu gehörige Wortschatz



Schwer: weiterführende Verkehrsregeln und der dazu gehörige Wortschatz

Minispiel - Tankstelle

Spielverlauf



Hier können Sie alle Dienste einer Tankstelle in Anspruch nehmen! Wählen Sie einen Farbwechsel für Flitzer, eine Autowäsche, eine neue Tankfüllung oder erwerben Sie einen magischen Werkzeugkasten, mit dem Sie drei Unfälle unbeschadet überstehen. Die Tankstelle finden Sie in jedem Abschnitt der Stadt, den Sie befahren können.

LERNSPIELE

Lernspiel 1: Hüte die Schafe

Spielverlauf



Die verlorenen Schafe brauchen Hilfe. Achten Sie auf die Anweisungen, welches Schaf in welches Gehege soll. Benutzen Sie den Joystick, um jedes Schaf in das passende Gehege zu führen.

Lerninhalt: räumliches Denken



Leicht: zwei Richtungsangaben (links und rechts)

Schwer: vier Himmelsrichtungen (Ost, West, Nord, Süd)

Lernspiel 2: Reim-Schafe

Spielverlauf



Was für eine erstaunliche Schafherde - sie blökt Reime! Aber eines der Schafe reimt nicht mit den anderen. Finden Sie dieses Schaf, das vortäuscht zu reimen, und entfernen Sie es aus der Schafherde durch Drücken der entsprechenden farbigen Tasten. Achtung! Picken Sie ein Schaf heraus, dass richtig reimt, kommt der Wolf und jagt alle Schafe davon.

Lerninhalte: Zuordnung von Buchstaben



Leicht: Erkennen von einfachen Reimen.

Schwer: Erkennen von schwierigen Reimen.

Lernspiel 3: Zahlen-Parcour

Spielverlauf



Hier soll den Schafen geholfen werden, sicher auf die andere Seite des Flusses zu kommen. Bewegen Sie den Joystick, um das Schaf auf dem richtigen Zahlen-Weg zu führen. Hier ist Vorsicht geboten - das Schaf darf nicht auf die falschen Zahlen hüpfen!

Lerninhalte: Zahlen-Reihenfolge



Leicht: hier sollen Zahlen-Reihenfolgen erkannt werden im Zahlenraum von 1 bis 30. Es wird gezählt mit Zahlenabständen von 2, 3 oder 4.



Schwer: hier sollen Zahlen-Reihenfolgen erkannt werden im Zahlenraum von 1 bis 50. Es wird gezählt mit Zahlenabständen von 5, 6 oder 7.

Lernspiel 4: Schaf-Friseur

Spielverlauf



Ein Friseursalon für Schafe - und Sie sind der Friseur! Eine Rechenaufgabe erscheint auf der Schermaschine. Drücken Sie auf die farbigen Tasten, um den Rasierapparat mit dem richtigen Ergebnis auszuwählen. Seien Sie vorsichtig - wird ein falscher Rasierapparat ausgewählt, wird die Schaffrisur verschnitten!

Lerninhalte: Mathematik



Leicht: Zahlenraum von 1 bis 20

Schwer: Zahlenraum von 21 bis 50

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile™ Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgerätes zu Übermüdung führen können.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile[TM] Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile[TM] Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile[TM] Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Betätigen Sie in diesem Fall die **Reset-Taste** an der Unterseite der **V.Smile[TM] Lernkonsole**. Führt das Drücken der **Reset-Taste** ebenfalls nicht zum gewünschten Erfolg, unterbrechen Sie für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile[TM] Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 €/Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.



Stadtplan



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 €/Min.)



Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt:____

Produktname:____

Absender:

Name:____

Straße:____

PLZ:_______________ Ort: ____________________________

Telefon:____

_______________ ______________________________

Kaufdatum Stempel des Händlers







Viele V.Smile™ Lernspiele für noch mehr Spaß am Lernen und Entdecken!









Spiel sie alle!

Alle V.Smile ™ Lernspiele sind separat im Handel erhältlich.

Weitere spannende V.Smile™ Lernspiele folgen bald...

In China gedruckt

www.vtech.de

91-02088-017-000 德